

# VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

## AGENTE SECRETO 007 SALTA DA TELA PRÓ MICRO

TÍTULO: Licence to Kill

ESTE não é o primeiro jogo da série do agente secreto ao serviço de Sua Majestade, mas é, ninguém o duvide, o mais conseguido de quantos a Domark já transpôs para o micro. Por isso, *Licence to Kill* merece atenção especial neste vosso espaço de jogos.

A *View to a Kill*, em 1985, anunciava o interesse da editora Domark pela utilização do personagem criado por Ian Fleming. Um fracasso que a própria editora reconhece. Depois, em 1987, chegou a vez de *The Living Daylights*, já melhor do que o anterior jogo mas ainda longe de satisfazer um público habituado a coisas melhores.

No Natal de 1988 saltou por aí *Live and Let Die*, uma recriação no micro das aventuras de Bond no filme da década de 70. A sequência aquática, a trepidante perseguição, por Bond, de um barco cheio de fugitivos. Muitos barcos, de facto, na versão de computador. O jogo era uma espécie de *Roadblasters* sobre ondas. Quem experimentou o recente *Butcher Hill* na secção do bote de borracha sabe do que trata este Bond. É engraçado mas não o suficiente para justificar muito tempo.

Agora, ao lançar *Licence to Kill*, a Domark parece redimir-se de todos os seus pecadilhos anteriores. Por uma vez, procurou-se moldar o jogo de acordo com o filme, algo conseguido a muitos por cento. O que se vê na tela e é capaz de pôr a adrenalina a subir, surge no jogo. Seguindo o guião do filme, a Domark foi buscar as cenas que, passadas para o micro, criavam o ambiente sem deixar o jogador adormecer.

Tudo começa com a perseguição de helicóptero, 007 e Felix Leiter na pista de Sanchez, o traficante de droga. Um jipe corre pela estrada enquanto, cá em cima, os perseguidores o tentam parar. Mas há que contar com os homens de Sanchez, meliantes escondidos nas casas ao longo do percurso, que disparam incessantemente sobre o «héli». Além desses perigos humanos, há ainda que contar com os obstáculos naturais (postes, telhados, árvores) que podem danificar o aparelho.

A primeira secção é rápida e bem conseguida, não sendo difícil ultrapassá-la quando se apanha o jeito das coisas. Depois, no trecho final, Sanchez abandona o jipe, e 007 deixa o helicóptero para uma viagem a pé. Aqui, há que disparar sobre os homens do vilão enquanto se avança até ao fim de um percurso que é, sem dúvida um naco de estratégia.

Com o tempo a contar, representado por pontos de bônus, o jogador (007) tem que avançar o mais depressa possível, mas evitando ser atingido, o que significa perder energia e... voltar ao princípio desta secção. Mais do que correr e disparar que nem um possesso, algo que é habitual em alguns jogos utilizando esta fórmula, *Licence to Kill* pede uma cuidada estratégia de avanço.

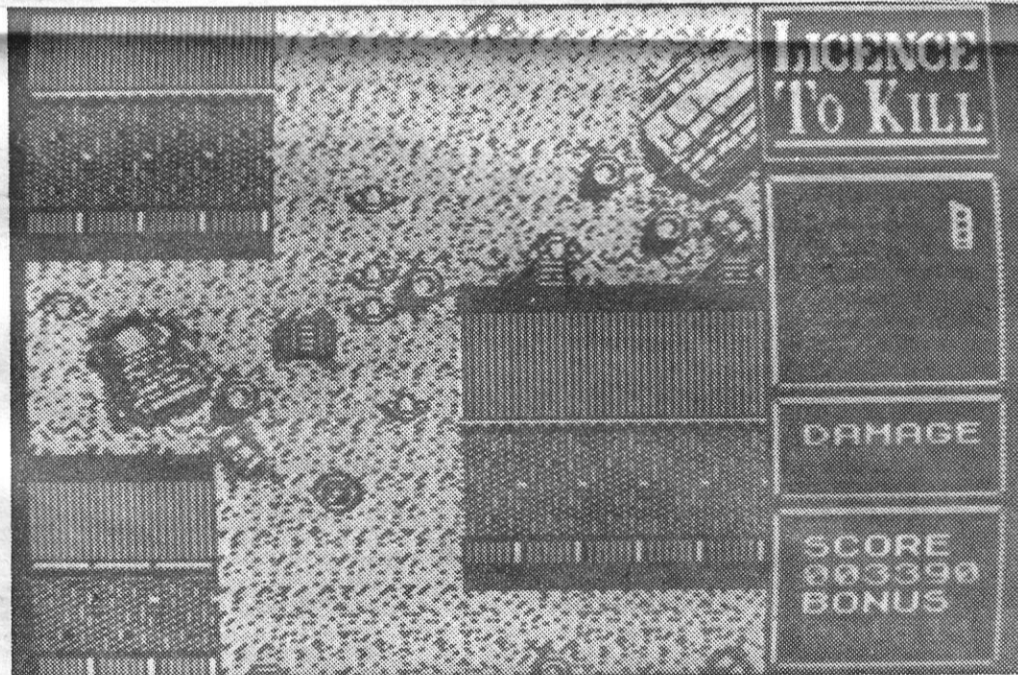
Abrigando-se atrás de caixotes, barris, jipes e casas, Bond deve avançar no terreno. Abater os inimigos, recolher as munições que alguns deixam no solo, fugir dos disparos dos atiradores postados nos telhados, eis algumas das coisas que o espião tem que fazer todo o tempo.

É conveniente não utilizar os barris como protecção (pelo menos por muito tempo), dado que estes explodem após serem atingidos por alguns disparos. Claro, é possível a Bond usar essa mesma técnica para abater adversários. E no lugar onde estava o barril (e o homem de Sanchez) fica uma cratera que pode dar passagem ao herói.

Novidade em *Licence to Kill* é o sistema de disparo. Bond tem um círculo que serve

de mira (prima «fire» e o dito aparece) e que deve apontar na direcção do adversário. Quando afinar a pontaria é só largar «fire» e a bala parte. O sistema, que pode ser algo confuso a princípio, apela a um disparo estratégico em vez de um simples gastar de balas. Aliás, com as munições reduzidas, Bond tem que saber bem para onde aponta. Esta forma de ataque obriga, claro, a pensar mais estratégica do que violentamente em *Licence to Kill*. Esse ponto transforma todo o jogo, tornando esta secção uma das mais interessantes de *Licence to Kill* e, sem dúvida, de muitos jogos lançados nos últimos tempos. O sistema é verdadeiramente notável e será bom que reapareça noutros jogos.

Ultrapassado o percurso a pé, Bond volta ao helicóptero para reviver a célebre sequência em que é preciso «laçar» o avião de Sanchez. Quem pensou que no filme era difícil deve experimentar no jogo. Terrível o que eles podem fazer. Capturar o avião e levá-lo para a costa é a missão a levar a bom porto.



Bond em acção no percurso a pé. Apresentada num estilo Commando ou Fernandez Must Die, esta secção é notável pela forma de avanço exigida. O agente secreto tem de planejar os seus movimentos, estudar os pontos que lhe podem servir de abrigo, evitando permanecer muito tempo junto dos barris de combustível, que podem explodir quando atingidos por balas. O círculo situado para baixo e à esquerda na imagem é a mira de Bond. Há que rodá-la em direcção ao alvo (com «fire» premido) e soltar a tecla para que o projectil avance. Uma inovação que merece palmas

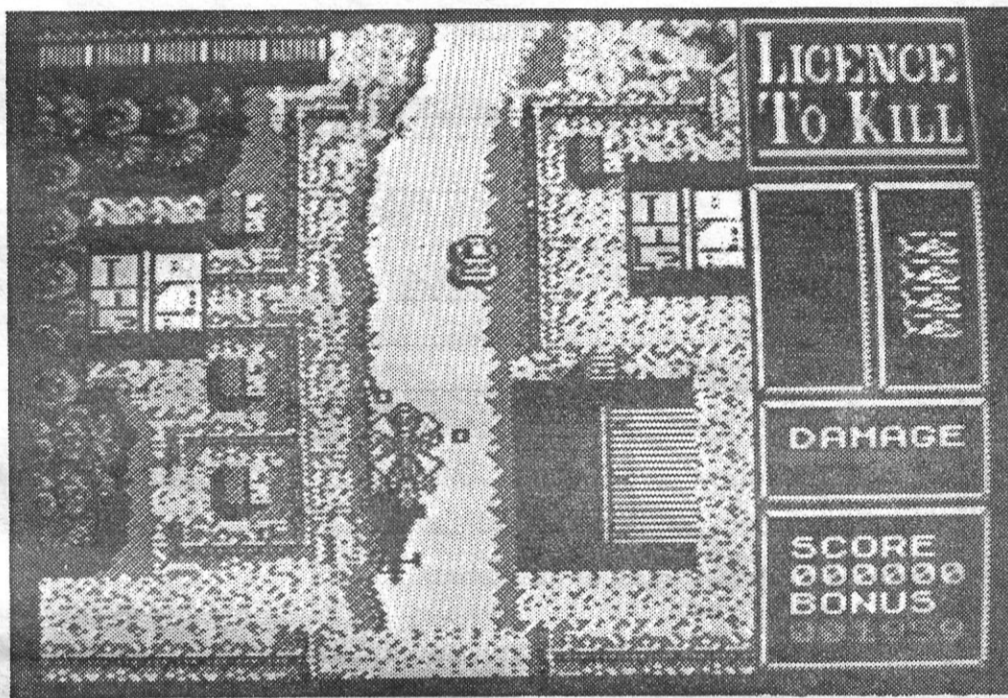
Finda a secção acima, é tempo de ir a banhos, Bond com fato de homem-rã num mar cheio de tubarões e mergulhadores. Estes últimos são homens de Sanchez, os tubarões, mesmo sendo neutros, parecem querer ajudar à festa, sendo JB o alvo principal. 007 tem que recolher pacotes de droga.

Depois há que perseguir o avião de Sanchez, preste a levantar voo. Bond usa um arpão e atira-o para a cauda do aparelho. Claro, fica agarrado à corda e faz um exercício de «surf» que é exemplar. No filme, que no jogo é mais difícil. O herói tem que conseguir subir pela corda, logo que o avião levanta, única forma de completar esta secção. Mas ele há perigo na costa...

Conseguir chegar ao avião é a forma única de passar para o bloco final do jogo, com a corrida de camiões. Bond tem que saltar para o último camião do comboio de Sanchez e tomar conta do volante. Depois,



A vingança de James Bond em *Licence to Kill*. Com quatro títulos do espião de Ian Fleming já passados para o computador, a Domark parece, finalmente, ter conseguido «vingar-se» dos anteriores insucessos nesta área. Este é o melhor Bond no micro, jogo a valer bem o dinheiro gasto e o tempo despendido na sua resolução



Na primeira secção de *Licence to Kill* há que perseguir Sanchez, que foge de jipe. Bond e Felix Leiter ocupam o helicóptero e devem ter cuidado com as distâncias. Voar muito junto ao solo (a escada no lado direito do «écran», junto do indicador de vidas, mostra a altura relativa) pode ser fatal. Cuidado com os disparos provenientes das casas situadas de ambos os lados do percurso ou a barra de danos sofridos (damage) vai subir até que uma vida se vai. Ai há que recomeçar tudo

TOP «A CAPITAL»

### OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

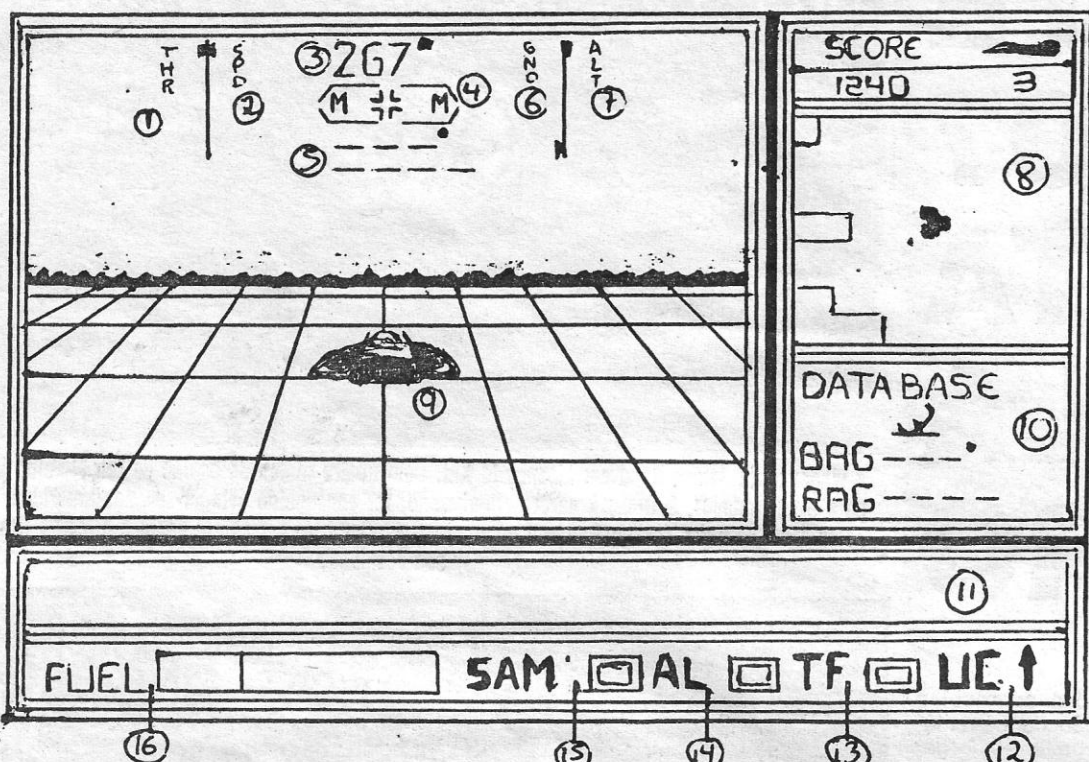
- 1.º — GRAND PRIX CIRCUIT
- 2.º — TETRIS
- 3.º — 007 LICENCE TO KILL
- 4.º — DEFENDER OF THE CROWN
- 5.º — POLICE QUEST
- 6.º — BUTCHER HILL
- 7.º — ATAQUE A LA FLOTA
- 8.º — DOUBLE DRAGON
- 9.º — DARK SIDE
- 10.º — BATTLE CHESS

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos Melo Informática, Triudus, Quantum (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

GÉNERO: Acção  
GRÁFICOS (1-10): 8  
DIFICULDADE (1-10): 8  
CONSELHO: Obrigatório (para quem gosta do género, claro).

# VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

## Reprise



**TECLAS**

Q	Aumentar a potência	D	Dados bases aliadas ou inimigas
A	baixar potência	E	Seleção da categoria dos dados
U	Trem de aterragem	F	Assomear um movimento
L	Aterragem automática	R	Precisar um movimento
T	Acompanhamento do terreno	G	Alvo mais próxima de categoria
SHIFT	Linhas do terreno ON/OFF	ENTER	Fixar dados para MAVERICK
J	Jammer - (contra SAMs)	M	Disparar míssil
C	Seleção do ecrã do computador	N	Seleção do tipo de míssil

1	THRUST - Potência que se dá ao motor
2	SPEED - potência que o motor adquire
3	BÚSSOLA - 0° NORTE, 90° ESTE, etc.
4	MISSEIS - Podem ser ASRAAM ou MAVERICK'S (A ou M)
5	BÚSSOLA DISTÂNCIA } DOS ALVOS ALIADOS OU INIMIGOS
6	GROUND - Altura a nível do solo
7	ALTITUDE - Altura a nível das águas do mar
8	SHORT RANGE SCANNER - RADAR DE CURTO ALCANCE
9	ATF
10	ON BOARD FLIGHT COMPUTER - COMPUTADOR DE BORDO
11	MESSAGE - Janela de mensagens WINDOW
12	UC - UNDERCARRIAGE - Trem de aterragem
13	TF - TERRAIN FOLLOWING - Acompanhamento do terreno
14	AL - AUTOMATIC LANDING - Aterragem automática
15	SAM - surface to air missile - míssil superfície-ar
16	FUEL - Consumo de combustível

UM pequeno apontamento sobre *Advanced Tactical Fighter* que anda aqui pela secretária desde Maio de 1988 (e depois ele há gente a queixar-se de que já escreveu há duas semanas e que ainda não viu a sua carta publicada...) tem agora direito a espaço em «Reprise».

O autor do trabalho (que inclui um quadro a consultar) é o leitor *Jorge Miguel Contenda Calvinhos*, da Rua do Raimundo, 37, 7000 Évora que se espera não tenha desesperado ao esperar tanto tempo.

ATF é um jogo do tipo «fogo neles» juntamente com pitadas de estratégia e simulador. Além de por aí se dizer que é um avião do futuro, não é lá muito verdade. Ele parece-se bastante com um F-19 Stealth. (Sabem, eu gosto muito de aviões, um avião muito moderno dos EUA.)

O jogo em si é belíssimo quer no aspecto gráfico quer na estratégia.

No «screen» principal (onde se desenrola a acção, e mando esse «screen», noutra folha) tem vários mapas, computadores, etc., que estão lá explicados. Aqui vão ser explicadas as táticas.

O MAPA (onboard flight computer) — Mostra sempre as forças aliadas e inimigas, mesmo sendo uma ou duas unidades detectadas pelos controlos para serem atacadas.

MUNIÇÕES — Cinco unidades de metralhadoras chegam. Os ASRAAM são de pouco uso, por isso usem mais MAVERICKS, pesam um pouco mais mas têm maior raio de acção (115-120 km).

VELOCIDADE — É muito raro um ATF à velocidade máxima atingir o solo em modo TF. Nessa velocidade a maioria

dos interceptores vem de frente. Vale a pena ir mais devagar para o ataque ao alvo (são precisos muitos mísseis destruir alguns alvos como bases — geralmente 3 mísseis).

MAVERICKS — Têm um raio de cerca de 115-120 km. Os alvos têm de estar em frente do ATF. Forças do mar ou terra podem ser destruídos com um bom tiro.

INTERCEPTORES — São uma chachada. Para os que vêm de frente uns tirinhos servem. Os que vêm de trás têm duas maneiras de os destruir. Se um interceptor vem da esquerda virem para a direita, ou vice-versa, quando ele acelerar virem para o outro lado e destruam-no (esta é a maneira mais fácil). A mais difícil: para dar um tiro mais perto e ficar mais ou menos na mesma rota é de, muito rapidamente (e com pouca velocidade) esquerda-direita e direita-esquerda, até ele desistir e aí quando ele acelerar disparar, mas desta maneira podes ser atingido.

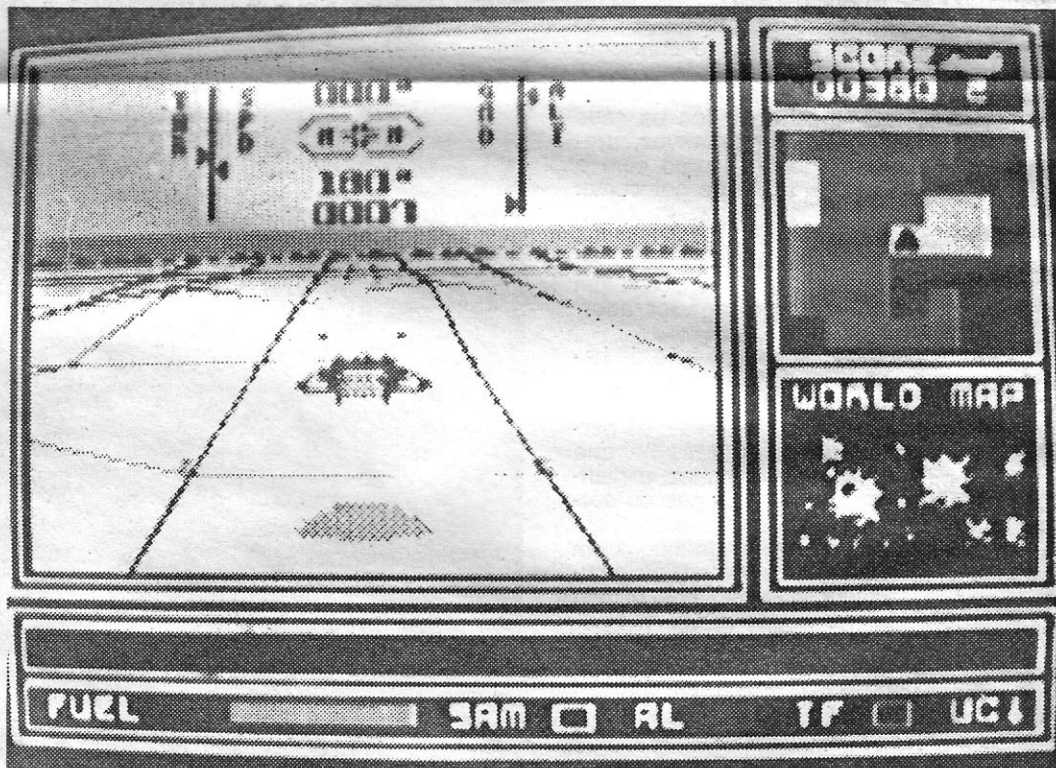
AUTOMATIC LANDING — Tem um raio de acção de 70 km. Se não estiveres a ser atacado, não te preocupes, que se teclares «L» eles já não te atacam. Só um problema: se já estás muito atingido só baixes os trens até ao último momento.

ALVOS — Após serem destruídos e seu resultado:

— Destruindo torres de comunicação reduz a coordenação do plano de ataque inimigo.

— Destruindo forças do mar e do solo reduz a capacidade de destruir as forças aliadas.

— Destruindo fábricas reduz a probabilidade de o inimigo aumentar as suas forças.



*Advanced Tactical Fighter*, um simulador de brinquedo que trouxe novas perspectivas à simulação no Spectrum e deve ter funcionado como chamariz para muitos, levando-os, a partir daí, a olharem com cuidado simulações mais sérias

— Destruindo bases reduz a capacidade de haver mais interceptores.

de «A Capital», porque estão a fazer um magnífico trabalho.

É tudo. Até uma próxima oportunidade. Continuem com esta maravilhosa secção

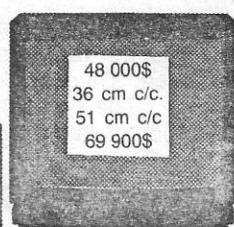
Tchau, Sayonara, Goodbye, Adios, Bonne nuit (ou lá o que seja). ADEUS.

### XXVI — GUIA TV/«A CAPITAL»

MARANTZ • NAD • AKAI • PANASSONIC • TECHNICS • SANYO • SHARP • J.V.C. • DENON • YAMAHA • ROTEL • LUXMAN • KENWOOD • QUAD • SONY • MUSICAL FIDELITY

## CAMPANHA ESPECIAL DE ANIVERSÁRIO

AS MELHORES MARCAS, OS MELHORES PREÇOS, AS MELHORES CONDIÇÕES, O MELHOR ATENDIMENTO



SANYO

SHARP

RAIO DE SOM

TEMOS AUDITÓRIO. VENHA VISITÁ-LO ESPERAMOS E CONTAMOS CONSIGO

AGENTE AUTORIZADO SONY

Av. Almirante Reis, 74-B, (Ao Metro dos Anjos, junto ao BPA) — loja e escritório — ☎ 82 60 68 — 82 20 34 — 1100 LISBOA

CYRUS • CAMBRIDGE • AUDIOLAB • A.D.C. • SANSUI • ALPINE • CLARION • INFINITY • MONITOR AUDIO • J.P.W. • BOSE • B&W • CELESTION

# Pokes & Dicas

**PARIS-DAKAR** parece ser um jogo do agrado de muitos de vós. O que explica o trabalho, hoje publicado, da autoria do leitor *Carlos Jorge*, de Évora. Mas há mais, nesta semana, algumas coisas antigas mas outras que justificam uma espreitadela rápida ao que se segue.

## Paris-Dakar

«Pokes» que funcionam nas versões do Carlos Jorge, da Rua das Alcaçarias, 38-C, 7000 Évora, algumas «dicas» curtas e informação detalhada para *Paris-Dakar* abrem o espaço semanal. Mas ele há mais coisas na carta deste leitor, pelo que será bom ler tudo com atenção.

Chamo-me Carlos Jorge e tenho um clube em Évora chamado CPE.

Queria corresponder-me com leitores do espaço «Pokes & Dicas». Desejava arranjar o *Gal*, *Super Copy II*, *Running Man*, manual do *Multiface 128*, *Final Assault*, *Wec Le Mans*, *Guerilla War*, *The Deep*. Quero, ainda, ajudas para *Crazy Cars II*, *Red Heat*, *Gl Hero*, *Return of Jedi*. Quanto ao clube, quem se quiser associar basta escrever para a Rua das Alcaçarias, 38-C, ou telefonar para o 29154 ou 29490 de Évora.

Por meu lado, envio a solução completa para o *Paris-Dakar* e «pokes» que funcionam nas minhas versões:

- ACTION FORCE II** — 51454,36 — Energia infinita
- ALIENS** — 31014,0 — Armamento infinito
- ALE** — 32506,0 : 32507,0: — Imortalidade
- BIONIC COMMANDO** — 34690,0 — Vidas infinitas
- BUBBLE BOBBLE** — 43871,52 — Vidas infinitas
- CAR WARS** — 32337,0
- FIREFLY** — 44997,255 — 255 vidas
- GRYZOR** — 33015,N — Número de vidas ate 255
- KARNOV** — 32972,0 — Vidas infinitas
- STAINLESS STEEL** — 40702,0 — Vidas infinitas
- THRUST II** — 34200,0 — Vidas infinitas
- WAR** — 37033,0 — Vidas infinitas
- RENEGADE III** — 38500,0 — Vidas infinitas

Gostaria de um «poke» de tempo infinito para *Renegade III*.

Uma «dica» pra *The Fury*: No «menu» pôr o cursor em 18-06 e carregar em S e D e no canto superior direito aparece £50 000.

Vamos agora ao *Paris-Dakar*.

Empresa — Made in Spain — Zigorate  
 Autor — Fernando  
 Gráficos — Gael e Jorge  
 Controlos — Teclas definíveis, Sinclair, Kempston, Cursor  
 Computador — 48K, 2048, 2068, 128+, +2, +3

Carregador (retirado da «Micro Hobby»)  
 10 FOR X = 61000 TO 61035  
 20 READ A : POKE X,A  
 30 NEXT X  
 40 RAND USR 61000  
 50 DATA 62255, 55, 221, 33, 0, 64, 49, 234, 255, 17, 0, 164, 205, 86, 5  
 60 DATA 210, 72, 238, 62, 201, 50, 16, 111, 50, 254, 113, 50, 114, 142, 50, 4,108, 195, 179, 95

## História do jogo

Passou-se um ano desde que a Made in Spain anunciou o lançamento deste simulador de um dos ralis mais perigosos do mundo.

O aborrecimento neste jogo é impossível, pois cada vez que se joga é diferente, ou seja, os circuitos são seleccionados aleatoriamente. A dificuldade atinge graus de loucura, mas o que mais me surpreendeu foi o realismo do jogo.

Desde o início pensei que este jogo não é feito para acelerar, desviarmo-nos dos outros carros ou sequer fazer curvas a altas velocidades. Aqui, temos de controlar outros aspectos como o estado do carro, água, gasolina, pneus, travões. Outro aspecto mostra também a sua qualidade: quando se


# BESTIAL

## WARRIOR

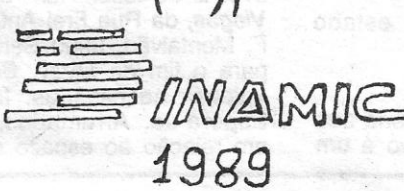
(fase 1)

**LEENDA:**


C	Começo
F	Fim
B	Bónus
I	Inimigos
V	Vida Extra
X	



**CREATIVE**  
**Work**



**DYNAMIC**  
1989



1 →

C									
---	--	--	--	--	--	--	--	--	--

2 →

1 →

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

2 →

Por Rui Alexandre  
189

aborta num jogo qualquer aparece simplesmente «Game Over». No *Paris-Dakar* não é assim. Quando um jogador aborta aparece um helicóptero que leva o piloto e somente depois as duas palavras «Game Over».

## Explicação do jogo

O jogo é composto por três fases distintas:

- 1.ª FASE — Europa, com três etapas: Paris-Genebra, Genebra-Sete, Sete-Barcelona.
- 2.ª FASE — Deserto do Sara (três etapas): Argel-El Golea, El Golea-Tamanrasset, Tamanrasset-Chirfa.
- 3.ª FASE — Senegal (mais três etapas): Chirfa-Agades, Agades-Gão, Gão-Dacar.

Fazer uma boa prova é quase impossível.

Passo, entretanto, a explicar o «menu» principal:

- 0 — Jogar
- 1 — Controlos
- 2 — Etapas
- 3 — Fases

Quando se carrega em O aparece outro «menu».

- 0 — Treinar
- 1 — Começar rali
- 2 — Rali anterior\*
- 3 — «Menu» principal

NOTA: Só se souber os códigos, que são 12 ao todo. Se carregar em 1 aparece mais um sub-«menu».

- 0 — Teclado
- 1 — Redefinir
- 2 — «Joystick»
- 3 — Cursor
- 4 — «Menu» principal

Se redefinir teclas, depois carregue só em 4. Se carregar em 2 mostra as etapas e pode escolher qual etapa quer jogar, e isto apenas para treinar.

- 0 — Paris-Genebra
- 1 — Genebra-Sete
- 2 — Sete-Barcelona
- 3 — «Menu» principal

O mesmo acontece com opção fases, com algumas diferenças.

- 0 — Europa
- 1 — Sara
- 2 — Senegal
- 3 — «Menu» principal

Se carregar em 1 ou 2 terá de meter

«Play» no gravador, caso não esteja a usar o sistema «multiload».

## «Écran» do jogo

No canto inferior esquerdo para quem está de frente, existe um rectângulo verde que a certa altura começa a piscar. Isto quer dizer que se aproxima um concorrente. Logo por cima existe um quadro vermelho e quando começa a piscar quer dizer que algo no seu carro está mal. Aconselho a ir logo ao «Roadbook» e ver o que está em mau estado. Depois, é só procurar uma bomba de gasolina ou um camião (sem sair do curso da etapa). E, como tudo se paga, o arranjo do carro custa dinheiro.

O jogo dá-lhe algum dinheiro, pouco, para as reparações que terá de fazer. A única maneira de conseguir dinheiro é junto dos patrocinadores, conseguindo boas classificações nas etapas; nas bombas não compre logo as peças, pois como os circuitos, os preços também variam. Aconselho a entrar e sair várias vezes até encontrar um preço justo. Eu compro sempre tudo abaixo de 1000\$00, menos a gasolina que só desce até 1300\$00.

Um pouco para a direita encontra-se, a verde, a velocidade do carro, logo seguida da gasolina que nos resta. Depois, em fundo azul e letras brancas, está o conta-quilómetros, parcial e total. O conta-quilómetros total é o de baixo, porque conta todos os quilómetros que o carro anda e não pode voltar a zero.

O conta-quilómetros parcial pode voltar a zero e serve para nos podermos orientar na rota.

No canto superior direito existe um termómetro que serve para medir a temperatura do seu carro. Por baixo está o relógio que marca o seu tempo por cada etapa e por baixo está a caixa de velocidades.

No livro de rota, para mudar de página, carregue a tecla CIMA; para mudar de bloco carregue direita e depois CIMA.

Nas bombas ou camiões, as teclas esquerda e direita servem para seleccionar as peças. Para cima compra e para baixo sai. Assim que sair ponha logo a 1.ª, caso contrário volta a entrar na bomba/camiões.

Na Europa há bombas de gasolina e não existem camiões. No Sara e Senegal aparecem os camiões TIR à beira da estrada e faz-se o mesmo para as bombas.

Aconselho a ir sempre em 3.ª, pois em 4.ª e 5.ª o carro demora muito e na 3.ª consegue-se bons tempos, mas quando for a passar a água terá de meter a 4.ª ou 5.ª. Não pode tocar na água nem nos esgotos, se não morre.

Assim que começar a jogar aconselho a

terem o livro aberto e passar a etapa para o papel, pois, assim, evita-se perder tempo a ir ao livro de rota.

Quando acaba cada etapa é dada uma pontuação conforme o tempo conseguido, um lugar na etapa, um lugar na geral, o dinheiro que recebeu dos seus patrocinadores e 12 códigos de 4 letras cada um.

Aconselho a passar os códigos para o papel, pois podem ser muito úteis, depois de morrer noutra etapa. Os códigos como os circuitos e preços são escolhidos aleatoriamente.

## Alien Syndrome

Do grupo *Creative Work*, que já deu sinal de vida nestas páginas, volta-se agora a publicar alguma coisa, nomeadamente um mapa de *Alien Syndrome* e outro de *Bestial Warrior*.

Um mapa de *Stormlord* foi para fora das páginas do jornal por vir desenhado a lápis e ser fraco. Mas há aqui «dicas» para esse jogo e ainda para mais outros. Leiam a carta destes leitores.

Quem quiser escrever-lhes pode fazê-lo para o Largo dos Crisântemos, 27-3.º d.º, Baixa da Banheira, 2830 Barreiro.

**STORMLORD** — Potes de mel: atraem abelhas; guarda-chuvas: servem para o fim para que foram inventados (proteger da chuva).

No fim de cada nível passamos para uma secção de bónus onde se podem ganhar vidas extra. Bastando para isso mandar beijos às 5 fadas libertadas (que voam sobre a nossa cabeça), e elas, como prova de gratidão, mandam-nos lágrimas, que temos de recolher. Por cada 10 lágrimas recolhidas arrecadamos uma vida extra.

**RUN THE GAUNTLET** — Para a prova a pé, fazer o seguinte para: acelerar — premir «space» (continuamente) e «esq.»-«dir.» (alternadamente); saltar — premir «space» e «cima»; nadar — premir «esq.»-«dir.» (alternadamente); subir corda — premir «space» (continuamente) e «esq.»-«dir.» depois «cima»-«baixo» e assim sucessivamente.

**ECLIPSE TOTAL** — Na zona superior do «écran», um marcador assinala o número de tesouros recolhidos.

Os cofres devem ser abertos previamente com um tiro.

À direita do indicador do tesouro há uma

(Continua na página seguinte)

# VIDEOJOGOS

Por JOAQUIM ANDRADE

## Pokes & Dicas

(Continuação da página anterior)

representação gráfica do estado actual do eclipse.

### Dizzy de novo

Enfim, vamos acabar com a história dos ovos que são heróis. Afinal, um ovo é um

ovo. E do leitor Rui Pedro Santos Martins Viegas, da Rua Frei António Chagas, 14-3.º F, Montalvão, 2900 Setúbal, a contribuição para o fim de Dizzy. Com um mapa e as «dicas» necessárias, ficamos arrumados. Espera-se. Arrumados, mesmo, estamos em relação ao espaço desta semana. Não

se espera, sabe-se. Entretanto, comecemos pela história:

Você é Dizzy, um ovinho. O objectivo do jogo é vencer um feiticeiro que de uns tempos para cá tinha trazido medo para a sua aldeia, lançara feitiços para envelhecer as pessoas, tornara homens cegos e tinha feito

chover todos os domingos à tarde durante os jogos de «cricket». Enquanto Dizzy explorava a floresta assombrada, procurando amoras, flores e um bocado de madeira para construir uma moca, encontrou uma laje mística, na qual, limpando a sujidade, pôde ler a muito custo, a sumida inscrição: «POÇÃO AVATWIFFOVEE».

Dizzy recordou que o seu Eggheader havia falado de tal poção. «É a única maneira de nos livrarmos do pé de atleta e destruímos o Elvi Wizard Zaks — o feiticeiro malvado.» Dizzy continuou a ler a laje de pedra: «Encha a garrafa de poção com perucas de lebre cozinhada, um contorno de nuvem dourada, pelos de morcego e alguns duendes fragmentados, cozinhe a poção e atire-a a Zaks, para dissolver o poder.

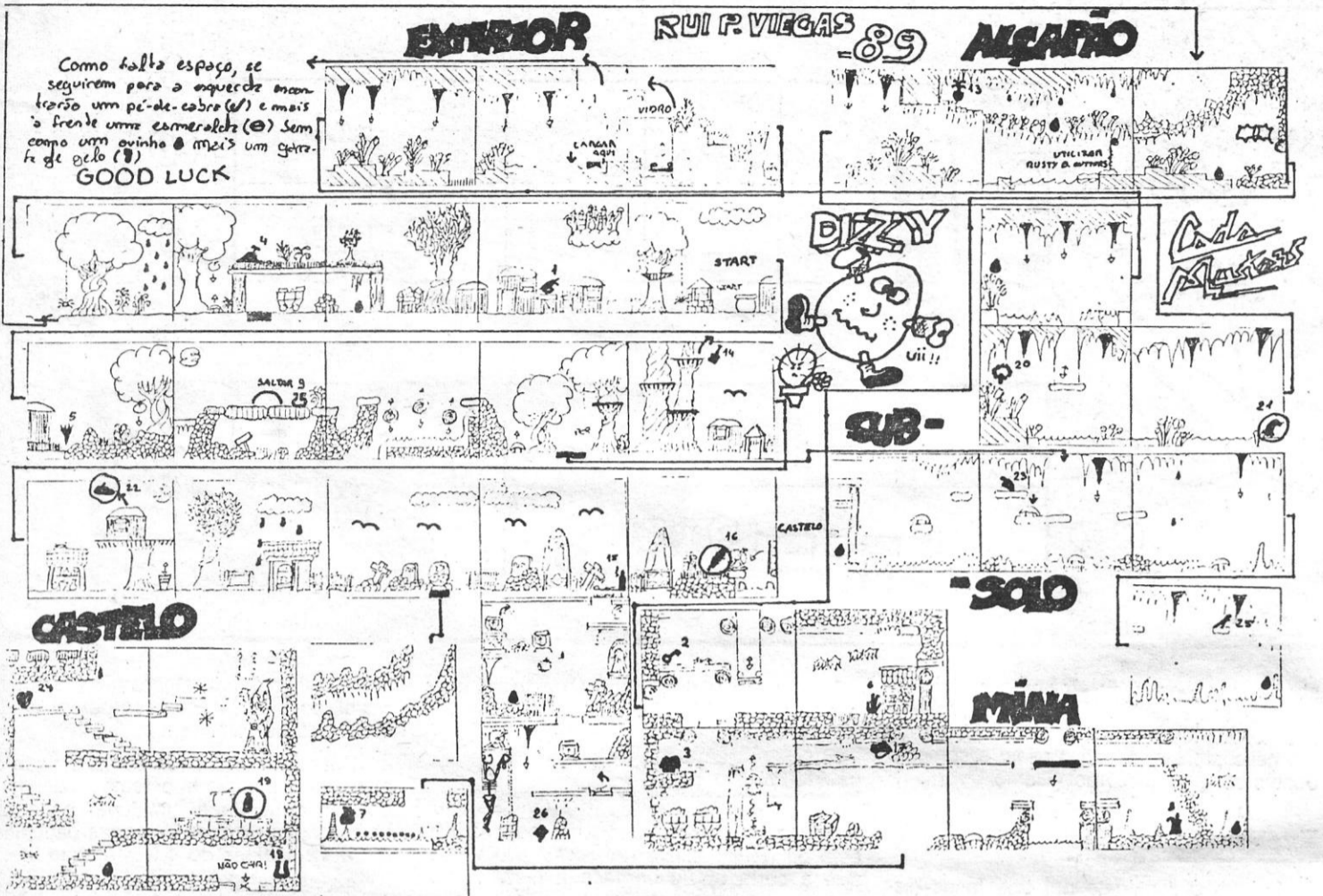
Dizzy escondeu a laje e aprontou-se para libertar a terra de Catmandu.

NOTA: No mapa, os ingredientes necessários à poção estão assinalados dentro de círculos.

Você tem de acender o lume abaixo do caldeirão que se encontra na sala onde o jogo começa, juntar os ingredientes e encher a garrafa da poção e lançar a poção contra Zaks para acabar o jogo.

Ao longo do jogo encontrará os seguintes objectos:

- A MUCKY GREASE GUN (1) — desloca o carro que obstrui a entrada da mina.
- THE GRAVEYARD KEY (2) — abre a porta do cemitério.
- A PLASTIC RAINCOAT (3) — destrói as gotas de água.
- FREE ACME BIRD SEED (4) — mata só os pássaros.
- A BURNING TORCH (5) — acende o lume do caldeirão.



XXVIII — GUIA TV/«A CAPITAL»

# COBRAX — Serviços de Colaboração Empresarial, Lda.

## COBRANÇAS

SE TEM DEVEDORES, CONTE COM A NOSSA EXPERIÊNCIA!  
NÓS SABEMOS RESOLVER ESSAS SITUAÇÕES...  
RECORREMOS A PROCESSOS CONCILIATÓRIOS E DE PERSUAÇÃO  
DE COMPROVADA EFICIÊNCIA  
NÃO DESISTA DOS SEUS CRÉDITOS



CONTACTE-NOS  
SOMOS SEUS CONFIDENTES — SEGUROS

☎ \*987 17 79 — \*987 22 28  
(REDE DE LISBOA)

GHOST HUNTER LASER (6) — mata o fantasma da mina.

A PURSE OF GOLD (7) — põe o vaso que dá para a casa da árvore em movimento.

A CAN OF 3 IN 1 OIL (8) — abre a porta do castelo.

EMPTY POTION BOTTLE (9) — enche-se da poção.

A BOTTLE OF DRY ICE (10) — congela a água indicada no mapa.

A STRONG BROW BAR (11) — abre o alçapão da esquerda debaixo de uma aranha.

A GLEAMING EMERALD (12) — move

as maçãs que caem das árvores.

A HORSESHOE MAGNET (18) — ?

FLASK OF TROUBLE BREW (19) — ingrediente.

AMULET PROTECTION (20) — anula os feitiços de Zaks.

LEPRECHAUN WIG (21) — ingrediente.

CLOUD SILVER LINE (22) — ingrediente.

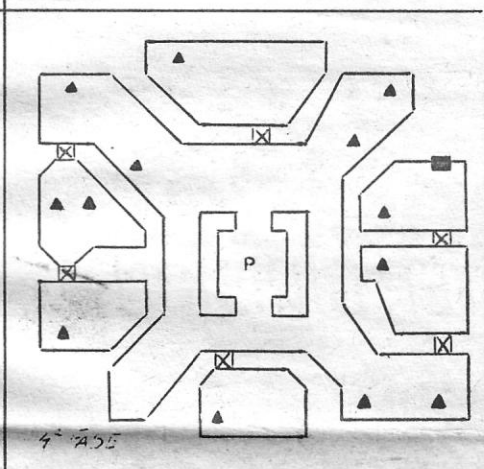
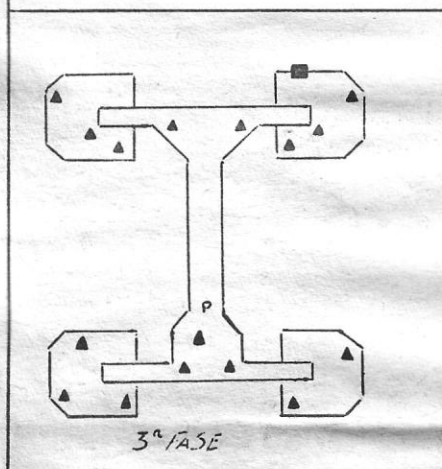
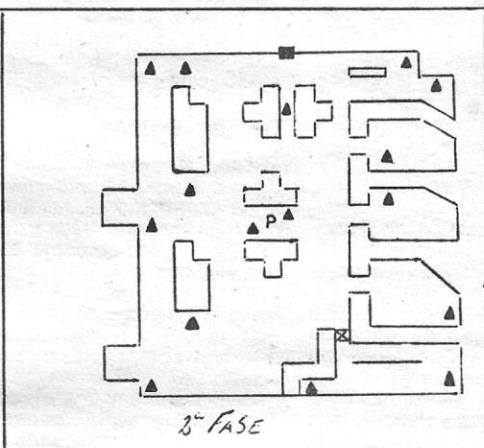
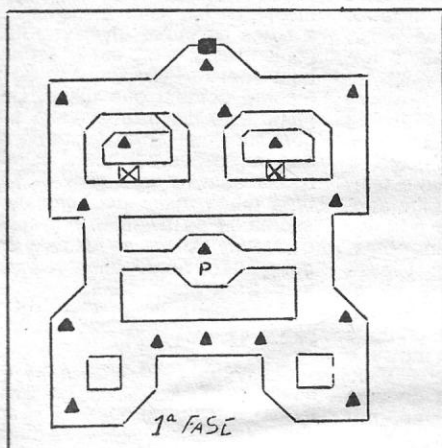
MUSHROOM TROWEL (23) — no subsolo, move o cogumelo assinalado no mapa.

A BROKEN HEART (24) — abre o alçapão na casa antes da porta do castelo, largar a mulher.

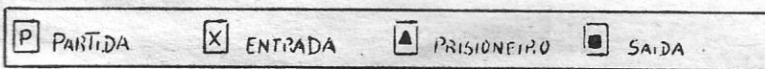
# ALIEN

# SYNDROME

CREATIVE  
Work '89



## ANSTÁCIO/89/



a estátua que está na sala a seguir à porta do cemitério.

A GLOVE OF GARLIC (13) — mata só os morcegos.

THE GARDENER SPARE (14) — está no cimo da árvore e abre um saco no chão na casa anterior à casa do sopé da árvore.

CAN OF INSECTICIDE (15) — mata só as aranhas.

VAMPIRE DUX FEATHER (16) — ingrediente.

A MINER'S HARD HAT (17) — destrói

RUSTY BOLT CUTTERS (25) — utiliza-se para atravessar a água na casa abaixo do alçapão.

SHARP DIAMOND (26) — quebra o vidro assinalado no mapa ao cimo.

## POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»

TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26  
1124 LISBOA CODEX